

761 开放接口

761 开放接口.....	1
一、 概述.....	1
二、 登录接口.....	2
三、 查询余额.....	5
四、 上分.....	7
五、 下分.....	10
六、 查询上下分订单状态.....	13
七、 加载游戏类型.....	15
八、 查询游戏记录.....	16
九、 查询记录详情 ui 展示页面.....	32
十、 查询在线状态.....	32
十一、 在线踢人.....	34
十二、 代理统计.....	35
十三、 用户统计.....	37
十四、 无缝钱包-获取用户余额（注意，该接口由接入方提供）.....	39
十五、 无缝钱包-用户加扣款（注意，该接口由接入方提供）.....	40
十六、 全局错误码.....	42
十七、 附表:游戏类型,类别.....	43

修改记录：	编辑人	版本号	说明
2018/06/25	Boder	CN_2.0.0	创建文档
2018/06/25	Boder	CN_2.0.0	1, 上下分订单号强制加 agentid 前缀, 商户传入 orderid 自定义
			2, 游戏记录支持按类型(某个房间), 类别(某类游戏), 排除类型返回数据
			3, 加载游戏类型中返回游戏类别和名称
			4, 接口调用文档中参数加参数类型说明
2018/06/26	Boder	CN_2.0.1	1, 牛牛游戏记录增加 xianhong, bankerbet2 个参数
			2, 新增抢庄牛牛单游戏接入名称
			3, 游戏记日志接口增加 tax, award, stime 3 个返回参数
2018/07/12	Boder	CN_2.0.2	1, 用户统计接口增加所有投注, 有效投注, 派彩, 抽税参数返回
2018/07/25	Boder	CN_2.0.3	1, 上下分接口增加订单号, 当前余额, 订单回执
2018/09/04	Stephen	CN_2.0.4	新增日志明细参考图
2018/09/06	Boder	CN_2.0.5	1, 查询游戏记录中增加 uidetails 参数, 标识只返回详情解析 url 地址
			2, 增加通过 logid 和 ctime 参数取某条记录的详情展示页面的 url 地址接口
			3, loadrecords 由 agent 二级域名切换至 record 二级域名访问
2018/09/20	Boder	CN_2.0.6	1, 金蟾捕鱼单游戏接入参数设置 jcbj
2018/10/17	Boder	CN_2.0.7	1, 28 杠游戏记录说明
			2, 登录接口增加 28 杠, 港式五张单游戏接入名称
2019/01/02	Boder	CN_2.0.7	1, getorderstatus 返回状态增加状态 4 为支付失败
2019/01/08	Boder	CN_2.0.8	1, 十三水游戏记录说明
2019/01/08	Boder	CN_2.0.8.1	1, 十三水牌值计算方法
			2, 十三水单游戏接入 Sss 修改成 sss
2019/01/10	Boder	CN_2.0.8.2	1, 十三水结算信息添加结算水数
2019/02/13	Boder	CN_2.0.8.3	1, 登录接口带 money 参数时 orderid 也必传
			2, 斗地主游戏记录说明
			3, 登录接口增加 rtnurl 参数
2019/03/11	Boder	CN_2.0.8.4	1, 增加红包奖励类型及 why 字段详细说明

一、概述

一、接入准备

获取 761 棋牌平台代理 ID 及 appkey

二、api 接口调用地址前缀:

测试 api 地址:
http://tapi.761city.com:10018/

后续简称: apiurl

三、名词简称

现金网代理方平台	代理方
761 棋牌接口平台	接口方

四、aes 加密

密钥:appkey	验证加密
iv:appkey 的前 16 位字符	未加密字符串:aes 加密解密
模式:aes-256-cbc	加密密钥:
padding:pack5/pack7	0bb836751b0ea7a685bce0f6fd5f0456
	加密后(base64):
	Pk/hwL9Jt3GtvksS6Ow4CQ==

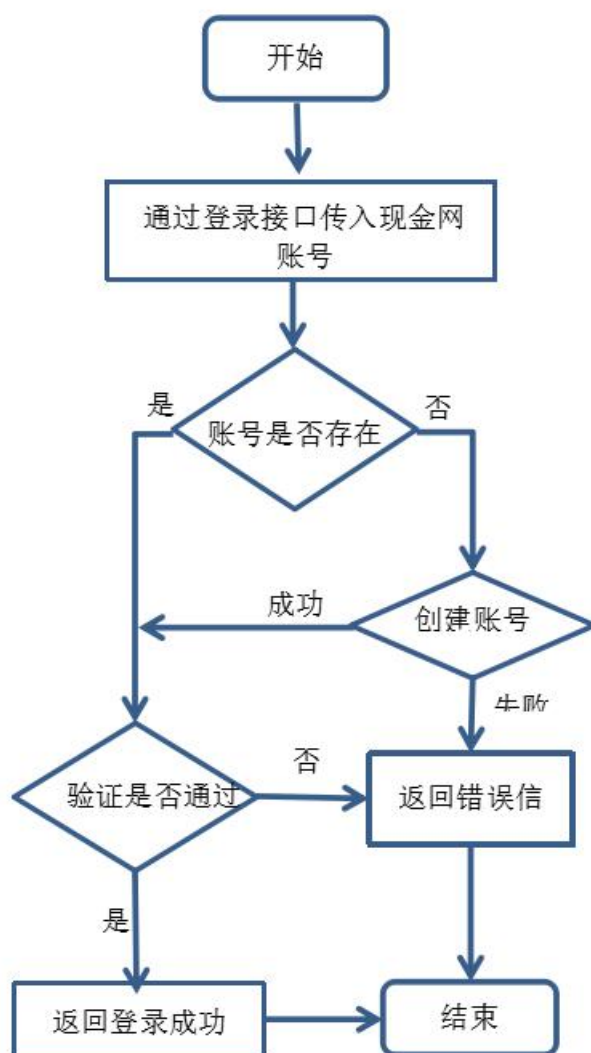
五、params 参数加密说明

每个接口 agent,timestamp,sign 是公共必须有的明文参数,剩余的参数都组装成 json 字符串进行 aes 加密并转成 base64 再进行 url 编码以 params 参数传递

url 编码说明

aes 加密后是二进制,所以要转成 base64 的字符串作为 params 参数传输,但 base64 中会包函 “=” 和 “/” 是不能在 url 中传输的,所以必须要进行编码成 utf-8 的字符串再传输,否则服务端将无法解析出正确的数据而报未找到 params 参数错误

二、登录接口

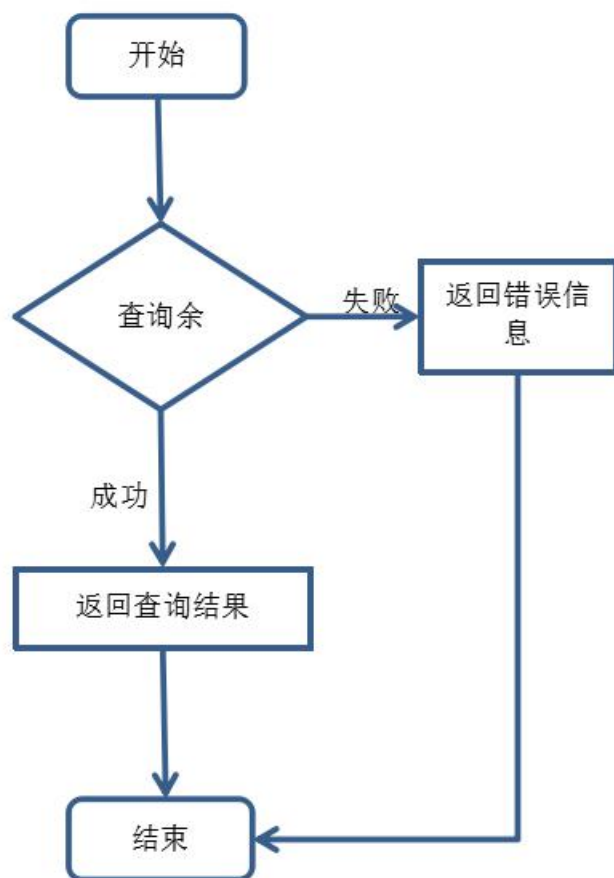


接口名称： 用户登录				
调用地址： <div>apiurl/agent/login</div>				
参数说明：				
Params	参数	名称	类型	必填 说明
	agent	代理 id	int	是 接口方提供
	timestamp	调用时间	int	是 UTC 时效性认证，3 分钟内为有效, 单位：秒
	acc	用户账号	string	是 代理方的用户账号, 如果接口方没有, 会自动创建一个与代理方对应的账户
	nick	用户昵称	string	否 如果未传将使用 acc 做为昵称
	orderid	流水号	string	否 格式：代理编号+yyyyMMddHHmmssSSS+account, 代理方生成
	money	金额	float	否 上分金额, 大于等于 0. 此参数非空时 orderid 也为必传参数
	ip	登陆地址	string	否 客户端登陆的 IP 地址
	gline	线路	string	否 针对商户分组功能，不同组连不同线路房间，组内互通，组外不互通，如需此参数必须双方协定, 默认必须以“gline”开头+数字组合形式, 例如：“gline100”, 第 100 线路
	lineCode	站点标识	string	否 用以区分同一个代理账号下面的不同站点，值自定义, 原样返回
	game	游戏标识	string	否 单游戏接入支持，不传表示进入大厅。
	rtnurl	返回地址	string	否 从游戏大厅 (单游戏接入在子游戏大厅) 点击返回按钮的跳转地址, 如果不传或未配置返回按钮将不显示
	sign	签名效验	string	是 Md5 校验字符串, MD5 (agent+timestamp+appKey), appKey 由接口方提供
事例： <div>apiurl/agent/login?agent=1004&timestamp=1513303995&params=nrxMXKMCPy0o190IIW%2FksoQRQ6%2Fi3oXufYchS%2FL1WTg%3D&sign=a530c455f7b512c7efd7778d68d1ee29params={"acc": "Seveny"}</div>				

返回参数		
json		{"code":0,"m":"","d":{"lineCode":"","url":"","isNew":"","uid":""}}
code	int	值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码及全局错误码
m	string	code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符
d	json	code 为 0 时才有值, 否则无此字段 lineCode:代理方参数, 原样返回的 url:登陆成功后需要访问的网址, 平台参数已经带入 isNew:是否是新增用户, true 为新增, false 为老用户登录 uid:对应游戏平台内的标识 ID
错误码		
11	不支持此操作	管理账号（超管，管理员，一级代理）不支持登录接口
12	错误的充值数量	
13	上分额度不足	可上分额度不够, 跟上级代理的额度相关

game 参数值			
fish	捕鱼	jcby	金蟾捕鱼
texas	德州	doratora	龙虎
bull/rand	经典牛牛	zjh	炸金花
bull/rob	牛牛看牌抢庄	animal	飞禽走兽
bull/fair	通比牛牛	carbrand	奔驰宝马
bull/mrob	抢庄牛牛	fivecards	港式五张
hundredbull	百人牛牛	ddz	斗地主(暂未开放)
baccarat	三十秒	fruit	水果机(暂未开放)
g28	28 杠	mahjong	麻将(暂未开放)
sss	十三水		

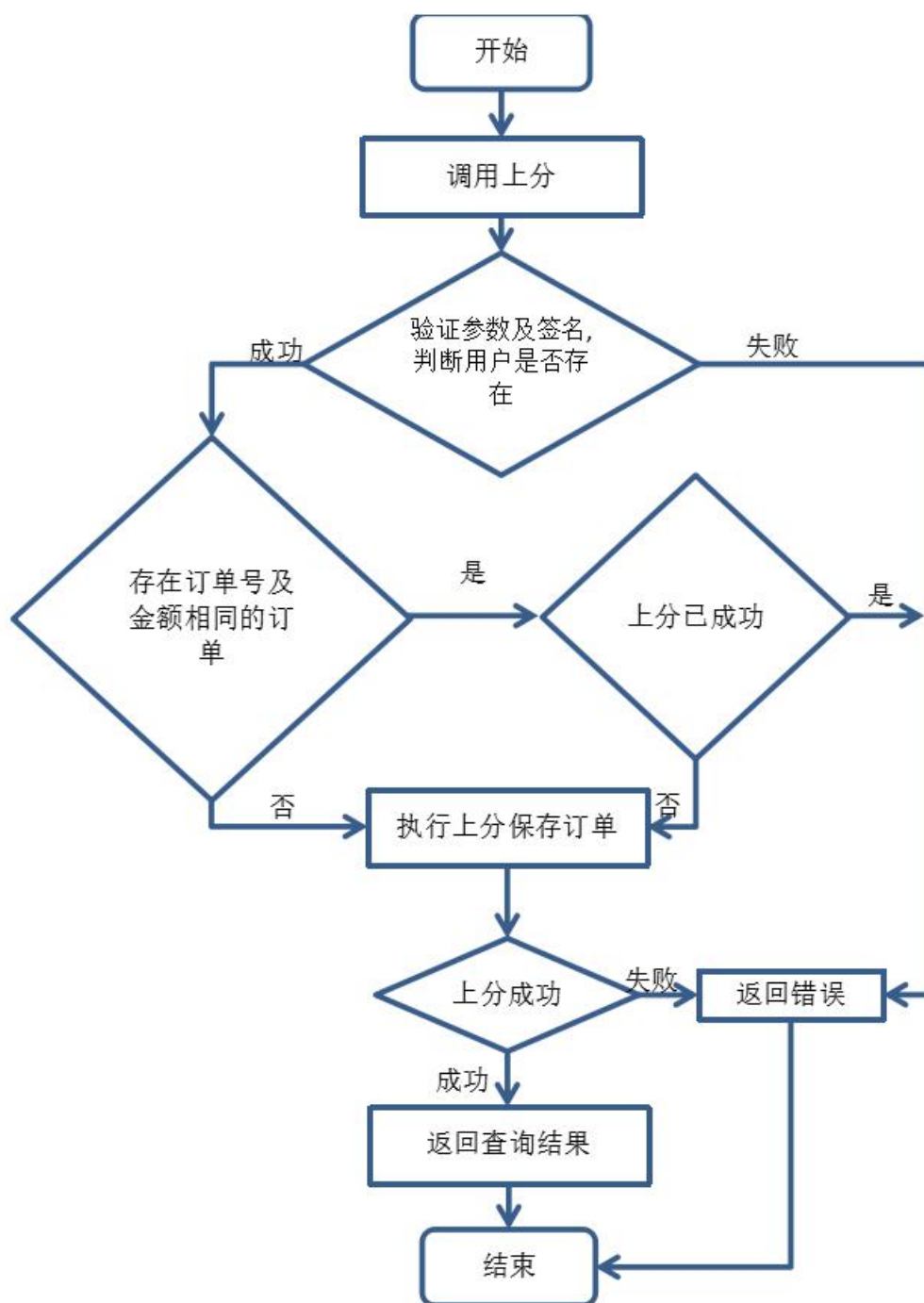
三、查询余额



接口名称： 查询余额	
调用地址： <div>apiurl/agent/getbalance</div>	
参数说明：	
参数	名称 类型 必填 说明
agent	代理 id int 是 接口方提供
timestamp	调用时间 int 是 UTC 时效性认证，3 分钟内为有效, 单位： 秒
←acc	用户账号 string 是 代理方的用户账号
sign	签名效验 string 是 Md5 校验字符串, MD5(agent+timestamp+appKey), appKey 由接口方提供
事例： <div>apiurl/agent/getbalance?agent=1004&timestamp=1513304059&params=nrxMXKMCPy0o190IIW%2FksoQRQ6%2Fi3oXufYchS%2FL1WTg%3D&sign=5f5d13bd0e21cab246b05f78b4b1671{"acc": "Seveny"}</div>	

返回参数	json	{"code":0,"m":"","d":{"balance":"1820.00"}}
code	int	值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码及全局错误码
m	string	code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符
d	json	balance:用户当前可下分余额, 非即时性, 如果用户正在游戏, 可能跟实际值有差别

四、上分



接口名称： 上分	
调用地址： <div>apiurl/agent/payup</div>	
参数说明：	
参数	名称 类型 必填 说明
agent	代理 id int 是 接口方提供
timestamp	调用时间 int 是 UTC 时效性认证，3 分钟内为有效，单位：秒
Params	acc 用户账号 string 是 代理方的用户账号，接口方提供
	orderid 流水号 string 是 格式自定，代理方生成
	money 金额 float 是 上分金额，整数，大于 0
	sign 签名效验 string 是 Md5 校验字符串，MD5(agent+timestamp+appKey)，appKey 由接口方提供
事例：	<div>apiurl/agent/payup?agent=1004&timestamp=1513304943&params=9jyholBQYzi4hsPgvGq1lSfuXXMmbHtnublcTX8faAgrHP9CdEga43ziPpDHORprX8pZ1EAh31eKavi3nlf00EutwhHD5c41B%2B BxGiyQopg%3D&sign=1069bc16344312faa4b39394bdd0bc72</div> <div>params={"money":"1000","acc":"Seveny","orderid":"1004120170306143036994"}</div>

返回参数	json	{"code":0,"m":"","d":{"acc":"","rtncode":"","balance":"","orderid":""}}
code	int	值为 0 时表示成功，非 0 表示失败，详见错误码及全局错误码
m	string	code 非 0 时的提示信息，为 0 时是空字符
d	json	acc:对应代理方账号 rtncode:订单回执(请务必保存,有记可查,出错对账请提供此回执) balance:当前余额 orderid:订单号

错误码

- 11

缺少 orderid
- 12

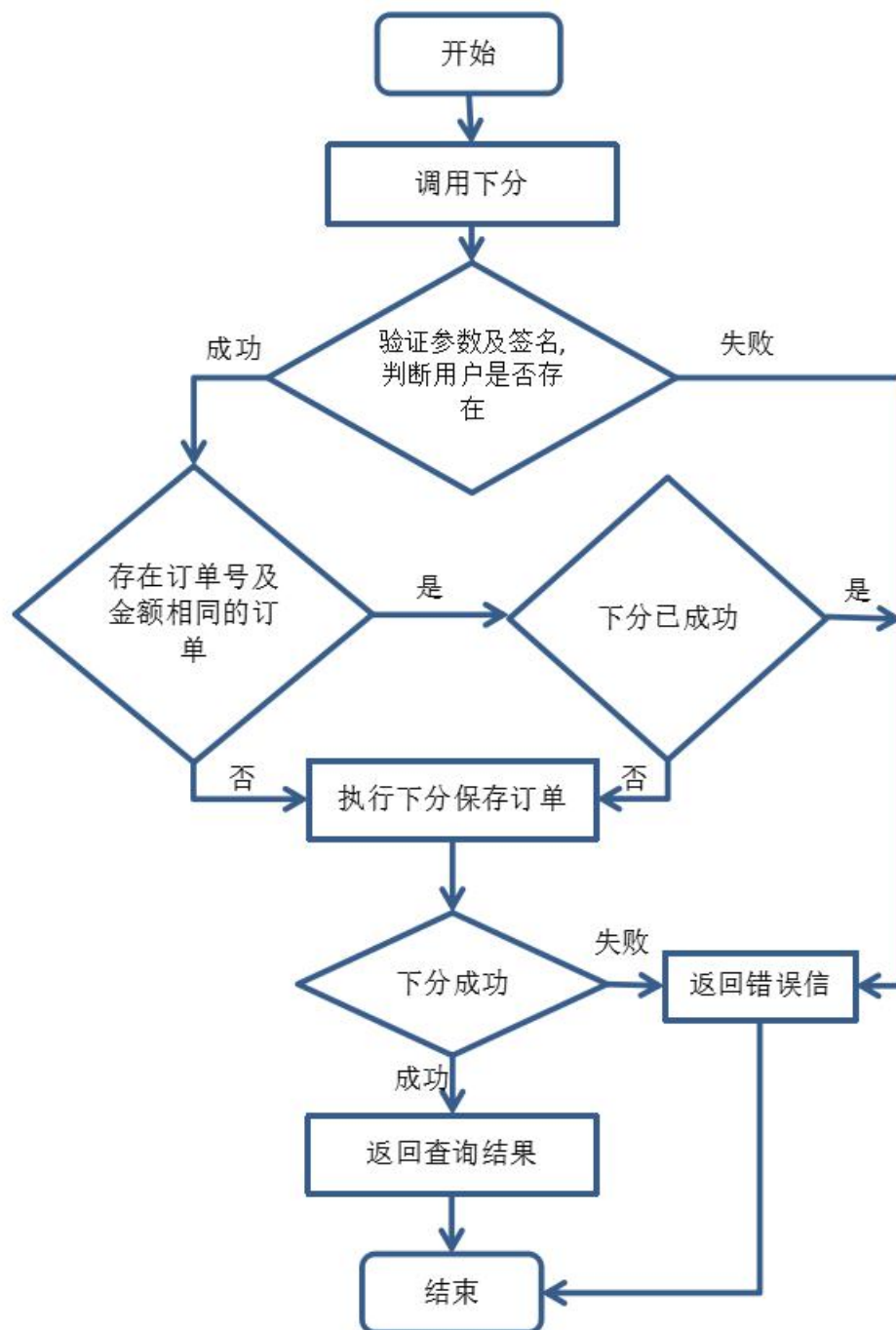
错误的充值数量
- 13

上分额度不足

可上分额度不够, 跟上级代理的额度相关
- 15

重复的流水号

五、下分



接口名称： 下分	
调用地址： <div>apiurl/agent/paydown</div>	
参数说明：	
参数	名称 类型 必填 说明
agent	代理 id int 是 接口方提供
timestamp	调用时间 int 是 UTC 时效性认证，3 分钟内为有效, 单位：秒
Params	acc 用户账号 string 是 代理方的用户账号, 接口方提供
	orderid 流水号 string 是 格式自定, 代理方生成
	money 金额 float 是 下分金额, 整数, 大于 0
	sign 签名效验 string 是 Md5 校验字符串, MD5(agent+timestamp+appKey), appKey 由接口方提供
事例：	<div>apiurl/agent/paydown?agent=1004&timestamp=1513305114&params=9jyholBQYzi4hsPgvGq1lSfuXXMmbHtnub1cTX8faAgrHP9CdEga43ziPpDH0RprsM0AZBsCnMv3P2J9sP2%2FcLaMxgvJ93yJB</div> <div>AwZ%2FYb0e8s%3D&sign=792fb7b0ba85f0f077abb53a97fe9863</div> <div>params={"money": "1000", "acc": "Seveny", "orderid": "1004120170306143036995"}</div>

返回参数	json	<div>{"code": 0, "m": "", "d": {"acc": "", "rtncode": "", "balance": "", "orderid": ""}}</div>
code	int	值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码及全局错误码
m	string	code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符
d	json	acc: 对应代理方账号 rtncode: 订单回执 (请务必保存, 有记可查, 出错对账请提供此回执) balance: 当前余额 orderid: 订单号

错误码

- 11 缺少 orderid
- 12 错误的下分数量
- 13 余额不足
- 14 正在游戏中
- 15 重复的流水号

六、查询上下分订单状态

接口名称：订单状态

调用地址：

apiurl/agent/getorderstatus

参数说明：

参数	名称	类型	必填	说明
agent	代理 id	int	是	接口方提供
timestamp	调用时间	int	是	UTC 时效性认证，3 分钟内为有效, 单位：秒
Params {	acc	string	是	代理方的用户账号, 接口方提供
	orderid	string	是	格式：上下分操作时传入的流水号
	sign	string	是	Md5 校验字符串, MD5(agent+timestamp+appKey), appKey 由接口方提供

事例：

apiurl/agent/getorderstatus?agent=1004×tamp=1513304738¶ms=fMbaRP05zNiEJkcQMMfgNECrZj5TT1UQSWJsbHCqctCnIvt%2F8jW7z3jAx7ac8knqotc%2FLPq8kj6EUk9JKORZqw%3D%3D&sign=841d4edfb202b3c63d9f56c4eacb9293

params={"acc":"Seveny","orderid":"1004120170306143036991"}

返回参数		
	json	{"code":0,"m":"","d":{"status":3,"money":-100}}
code	int	值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码及全局错误码
m	string	code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符
d	json	status: 订单状态, 1 未处理, 2 正在处理, 状态 1, 2 都表示订单还未成功 (上下分操作未完成), 3 表示处理成功 (上下分操作已完成), 4 表示处理失败 money: 充值金额

错误码

11 缺少 orderid

12 未找到订单号

七、加载游戏类型

接口名称：	加载类型			
调用地址：	apiurl/agent/loadkind			
参数说明：				
参数	名称	类型	必填	说明
事例：	apiurl/agent/loadkind			

返回参数	json	{"code":0,"m":"","d":[{"kindid":32001,"name":"抢庄牛牛体验场","gameid":32,"gamename":"抢庄牛牛"}]}
code	int	值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码及全局错误码
m	string	code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符
d	array	数组对象: kindid:房间类型, 如 11001-11006 德州扑克, 查看附表:游戏类型 name:房间名称 gameid:游戏类别, 如 11 表示德州. 查看附表:游戏类型 gamename:游戏名称

八、查询游戏记录

接口名称：		游戏记录			
调用地址：		apiurl/record/loadrecords			
参数说明：					
参数	名称	类型	必填	说明	
agent	代理 id	int	是	接口方提供	
timestamp	调用时间	int	是	UTC 时效性认证，3 分钟内为有效, 单位：秒	
Params	acc	用户账号	string	否	代理方的用户账号，不传或空字符返回代理下所有用户的游戏记录
	kindid	类型	int	否	针对某个类型查找, 不传默认为 0, 类型对应由 loadkind 接口返回
	gameids	类别	array	否	如:gameids=[31, 61, 62], kindid未传入才有效. 参考附表:游戏类型 gameid, 数组中有 0 直接舍弃
	expids	排除类型	array	否	如:expids=[1, 2], 表示排除上分下分的记录类型. 当 kindid 和 gameids 都未传入时才有效, 参考附表:游戏类型 gameid
	stime	开始时间	int	是	必填项, 要查询的开始结束时间戳, 北京时间（东八区），单位秒 允许查询本月及上月的所有数据
	etime	结束时间	int	是	
	uidetails	详情页	Bool	否	默认 false, 返回记录中 why 参数为数据, 需要另外解析. 传 true 则不返回 why 参数, 而是返回 detailurl 参数, 一个 url 展示详情地址
	pagenum	每页条数	int	否	非必填, 如果未给其中一项将查询所有记录, 最大 1000 条, page 起始从 1 开始，默认值 1
	page	第几页	int	否	
	esc	升序降序	string	否	不传或者传"DESC"降序返回, 否则升序返回
sign	签名效验	string	是	Md5 校验字符串, MD5 (agent+timestamp+appKey), appKey 由接口方提供	
事例：		apiurl/record/loadrecords?agent=1004×tamp=1513304616¶ms=RZj%2F1YpMTaOu0qpEgTqns77r5DRpvAza3GrSZVSx3DT9BtZEGmHd%2B6265496jDyy6WaMicOL%2BddVYX19mV0J4LZ%2FfqrkZwbVfL9UXXRWjHbYZShzUeEjl3dT77FdiQoLb3V1DMECTZ6TJ6Ey21kTA%3D%3D&sign=9b613936c5267b74a236a08bc4dee145 params={"kindid":"1","page":"1","etime":1513304616.704,"stime":1512057600,"acc":"Seveny","pagenum":"10"}			

返回参数		
	json	<code>{"code":0,"m":"","d":{"total":100,"curpage":1,"data":[...]}}</code>
code	int	值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码及全局错误码
	string	code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符
m	string	json 数组对象, 数组内每个对象包含以下参数 total:总记录条数 curpage:当前页 data:[{ logid:记录标识, bigint sessionid:牌局编号, 不惟一, varchar(64) uid:用户 ID, int kind:类型, 参考 loadkind 返回数据, varchar(64) prev:变化之前携带金额(1 元=10000), bigint chg:本次操作的变化金额(1 元=10000), bigint tax:税收(1 元=10000). 注捕鱼, 飞禽是隐藏税收, 不应该对外展
		示, bigint award:派彩(1 元=10000), bigint left:操作之后剩余金额(1 元=10000), bigint allput:总投注(1 元=10000), bigint realput:有效投注(1 元=10000), bigint acc:账号, varchar(64) stime:开始时间, 2019-02-12 15:15:17, varchar(19) ctime:结束时间, 2019-02-12 15:15:17, varchar(19) why:具体原因, 一个 json 对象, 每种 kind 对象不相同的数据 请参考下文 why 参数具体原因参数说明, text detailurl:调用时传入 uidetails 为 true 时返回的详情展示 url 地址, 而不返回 why 参数, varchar(256) }]
d	json	

错误码	
20	未找到时间参数

why 参数具体原因:

通过 Kindid 类型对应参数说明

kindid	类型	参数说明																																																										
1	上分																																																											
2	下分																																																											
3	注册充值																																																											
结算报表																																																												
		<div>publiccard :公共牌, int 数组</div> <div>chairs :参与的椅子信息</div> <div>[</div> <div>{</div> <div>putchip :押注, bigint 类型</div> <div>watch :旁观, 弃牌时也变为旁观, bool 类型</div> <div>win :当前椅子对应的输赢筹码, 正为赢, 负为输, bigint 类型</div> <div>sendcard :手牌, 发的 2 张牌, int 数组</div> <div>uid :玩家 id, int 类型</div> <div>chairno :椅子号, int 类型</div> <div>}</div> <div>]</div> <div>rdata: round_data, 数组, 最多 4 阶段, 每阶段玩家操作及状态数据</div> <div>[[</div> <div>chairs: 数组, 玩家信息列表</div> <div>[{</div> <tr><td>11001</td><td rowspan="6">德州扑克</td><td>cardtype:玩家当前阶段手牌类型, 0x00~0x09, 对应牌型为:</td></tr> <tr><td>11002</td><td>高牌, 对子, 两对, 三张, 顺子, 同花, 葫芦, 四条(金刚), 同花顺, 皇家同花顺</td></tr> <tr><td>11003</td><td>chiplist:bigint 数组, 当前阶段玩家下注列表;</td></tr> <tr><td>11004</td><td>chip: bigint, 当前阶段玩家下注总和;</td></tr> <tr><td>11005</td><td>chiptype:当前阶段玩家最后一次操作类型, 0-6 对应操作为:</td></tr> <tr><td>11006</td><td>[弃牌, 不加, 跟注, 加注, 小盲, 大盲, allin(全下)]`;</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>maxcard:int 数组, 当前最大成牌, 按牌型从大到小排序;</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>chairno:int, 椅子号;</td></tr> <tr><td></td><td></td><td> </td></tr> <tr><td></td><td></td><td>win: bigint , 当前椅子对应的输赢分数, 正为赢, 负为输;</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>(只在最后阶段写入此数据; 若不存在, 表示提前离桌未能获取到输赢值)</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>pos:string, 仅在第 1 阶段标识大/小盲座位, sb:small blind, 小盲位</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>bb:big blind, 大盲位;</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>{}, {...}, ...]</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>pool:bigint, 当前阶段所有玩家下注总和;</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>pubcard:int 数组, 当前阶段的公共牌, 只在第 2-4 阶段有公共牌;</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>], [...], ...</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>]</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>score :输赢的筹码 , bigint 类型</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>taxation :税收比例, 可配置, 只抽赢家, double</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>*筹码说明:不同的服都可以配置不同的兑换比率, 当前默认 0.01 元:1 筹码</td></tr>	11001	德州扑克	cardtype:玩家当前阶段手牌类型, 0x00~0x09, 对应牌型为:	11002	高牌, 对子, 两对, 三张, 顺子, 同花, 葫芦, 四条(金刚), 同花顺, 皇家同花顺	11003	chiplist:bigint 数组, 当前阶段玩家下注列表;	11004	chip: bigint, 当前阶段玩家下注总和;	11005	chiptype:当前阶段玩家最后一次操作类型, 0-6 对应操作为:	11006	[弃牌, 不加, 跟注, 加注, 小盲, 大盲, allin(全下)]`;			maxcard:int 数组, 当前最大成牌, 按牌型从大到小排序;			chairno:int, 椅子号;			 			win: bigint , 当前椅子对应的输赢分数, 正为赢, 负为输;			(只在最后阶段写入此数据; 若不存在, 表示提前离桌未能获取到输赢值)			pos:string, 仅在第 1 阶段标识大/小盲座位, sb:small blind, 小盲位			bb:big blind, 大盲位;			{}, {...}, ...]			pool:bigint, 当前阶段所有玩家下注总和;			pubcard:int 数组, 当前阶段的公共牌, 只在第 2-4 阶段有公共牌;], [...], ...]			score :输赢的筹码 , bigint 类型			taxation :税收比例, 可配置, 只抽赢家, double			*筹码说明:不同的服都可以配置不同的兑换比率, 当前默认 0.01 元:1 筹码
11001	德州扑克	cardtype:玩家当前阶段手牌类型, 0x00~0x09, 对应牌型为:																																																										
11002		高牌, 对子, 两对, 三张, 顺子, 同花, 葫芦, 四条(金刚), 同花顺, 皇家同花顺																																																										
11003		chiplist:bigint 数组, 当前阶段玩家下注列表;																																																										
11004		chip: bigint, 当前阶段玩家下注总和;																																																										
11005		chiptype:当前阶段玩家最后一次操作类型, 0-6 对应操作为:																																																										
11006		[弃牌, 不加, 跟注, 加注, 小盲, 大盲, allin(全下)]`;																																																										
		maxcard:int 数组, 当前最大成牌, 按牌型从大到小排序;																																																										
		chairno:int, 椅子号;																																																										
		win: bigint , 当前椅子对应的输赢分数, 正为赢, 负为输;																																																										
		(只在最后阶段写入此数据; 若不存在, 表示提前离桌未能获取到输赢值)																																																										
		pos:string, 仅在第 1 阶段标识大/小盲座位, sb:small blind, 小盲位																																																										
		bb:big blind, 大盲位;																																																										
		{}, {...}, ...]																																																										
		pool:bigint, 当前阶段所有玩家下注总和;																																																										
		pubcard:int 数组, 当前阶段的公共牌, 只在第 2-4 阶段有公共牌;																																																										
], [...], ...																																																										
]																																																										
		score :输赢的筹码 , bigint 类型																																																										
		taxation :税收比例, 可配置, 只抽赢家, double																																																										
		*筹码说明:不同的服都可以配置不同的兑换比率, 当前默认 0.01 元:1 筹码																																																										

抽水模式		赢分抽水		抽水		5%				大盲/小盲		5 / 10					
发牌顺序				1		2		3		4		5		6		7	
玩家UID				109172		103299		101794		109547		101181		102653		110032	
投注总计				0.05		0.10		--		--		2.40		--		2.40	
赢分				--		--		--		--		4.95		--		--	
手牌																	
回合	公牌		池底	组合	下注	组合	下注	组合	下注	组合	下注	组合	下注	组合	下注	组合	下注
1			1.75	小盲 高牌, J 弃牌	0.05	大盲 高牌, 6 弃牌	0.10	高牌, 9 弃牌	--	高牌, 8 弃牌	--	对子, 10 加注	0.80	高牌, 3 弃牌	--	高牌, J 跟注	0.80
2			2.95	--	--	--	--	--	--	--	--	对子, 10 加注	0.60	--	--	对子, 7 跟注	0.60
3			4.95	--	--	--	--	--	--	--	--	三张, 10 加注	1.00	--	--	对子, 7 跟注	1.00
4			4.95	--	--	--	--	--	--	--	--	同花, A 过牌 赢	--	--	--	对子, 7 过牌	--

	banker	:庄家位置, int 类型
31001	gold	:结算后积分变化,1 元=10000, bigint 类型
31002	chairs	:每个椅子的信息, 如果是空的, 那么该椅子玩家未参与或
31003		者该椅子没有玩家, 数组
31004	[{	
32001	multiple	:倍数, int 类型
32002	cards	:手牌, 字节数组如[114, 24, 51, 64, 134], 参考下文的牛牛牌值计
32003	经典牛牛 算	, int 数组
32004	看牌抢庄	point :开牌点数 , int 类型
33001	通比牛牛	money :身上金额, 因为存在不够赔的结算计算, 所以还是记录玩家当前
33002	抢庄牛牛	金额,1 元=10000 , bigint 类型
33003	uid	:玩家 uid , int 类型
33004	betgold	:底分,1 元=10000 , bigint 类型
34001	prompt	:税收比例, 可配置, 只抽赢家 , double 类型
34002	chairno	:座位号索引, int 类型
34003	xianhong	:是否是限红状态,true/false, bool 类型
34004	}]	
	bankerbet	:抢庄牛牛, 庄家倍数, int 类型

抽水模式		赢分抽水		抽水	5%	是否限红	否
用户UID	手牌	开牌	押倍	抢庄倍数	底分	原始分数	庄家
107499		没牛, 1倍输	1	1	1.000	96.794	--
104705		没牛, 1倍输	1	--	1.000	81.264	--
110004		牛三, 1倍赢	1	2	1.000	100,207.746	--
105791		牛一, 1倍	1	3	1.000	109.387	是

41001
41002
41003
41004

斗地主

baseScore: 底分, int 类型
tabCards: 底牌, int 数组
lordNo: 地主椅子号。int 类型
taxation: 抽税比例（小数位，例如 0.05=5%），double 类型
chairs: 椅子信息。uid:玩家 id(int);nick:昵称(string);chairno:椅子号(int);gank:是否抢地主(bool);double:是否双倍(bool);cards:手牌(int 数组);openTimes:摊打倍数(int);call:是否叫地主(bool);allTimes:总倍数(int);resultScore:结算分数(bigint)

抽水模式			赢分抽水: 5%			
用户UID	手牌	底牌	地主	底分	倍数	盈利
110004	<div><div>5♣10♦2♥10♦3♠3♠2♠</div><div>Q♥7♥A♥Q♥3♥J♥A♥</div><div>A♣9♦A♠4♠4♠6♠9♠</div><div>♠A</div></div>	<div><div>4♦6♠</div><div>♠9</div></div>	是	1	32	60.800
110027	<div><div>8♦9♠9♠5♥8♥5♦2♥</div><div>3♥10♥J♣2♣4♣J♥5♥</div><div>4♣6♦K♣K♣</div><div>♠5</div></div>		否	1	32	-32.000
110101	<div><div>J♠J♥Q♥10♠8♥4♥K♥</div><div>Q♥7♥7♥9♥6♥K♥K♥</div><div>8♠6♠7♠7♠</div><div>♠K</div></div>		否	1	32	-32.000

51001
51002
51003

李逵捕鱼


start_fish_score :bigint, 开始的渔币, 1 元=1000 渔币
get_fish_score :bigint, 获得的渔币, 1 元=1000 渔币
end_fish_score :bigint, 结束时的渔币, 1 元=1000 渔币
catch_fish :int, 捕获的鱼的种类和数目, json, {"f1":3,"f19":8,....."f40":2}, 1-40 种鱼打死数量
start_gold :bigint, 开始时的游戏币, 1 元=10000
get_gold :bigint, 获取的游戏币, 1 元=10000
end_gold :bigint, 结束时的游戏币, 1 元=10000

bullet_score

:bigint,开炮消耗的渔币,1元=1000渔币

bullet_gold

:bigint,开炮消耗的游戏币,1元=10000



热带紫鱼:1 大眼金鱼:1 河豚鱼:1 小丑鱼:1 热带黄鱼:1

抽水模式	每炮抽水	抽水	3%
子弹消耗(分数)	捕鱼收获(分数)	初始分数	当前分数
5.100	2.500	1,273.990	1,271.390

start_fish_score

:bigint,开始的渔币,1元=10000渔币

get_fish_score

:bigint,获得的渔币,1元=10000渔币

end_fish_score

:bigint,结束时的渔币,1元=10000渔币

52001

金蟾捕鱼

catch_fish

:int,捕获的鱼的种类和数量

52002

目,json,{"f1":3,"f19":8,....."f40":2},1-40种鱼打死

的数量

52003

start_gold

:bigint,开始时的游戏币,1元=10000

get_gold

:bigint,获取的游戏币,1元=10000

end_gold


:bigint,结束时的游戏币,1元=10000

bullet_score

:bigint,开炮消耗的渔币,1元=10000渔币

bullet_gold

:bigint,开炮消耗的游戏币,1元=10000



热带紫鱼:1 大眼金鱼:1 河豚鱼:1 小丑鱼:1 热带黄鱼:1

抽水模式	每炮抽水	抽水	3%
子弹消耗(分数)	捕鱼收获(分数)	初始分数	当前分数
5.100	2.500	1,273.990	1,271.390

isbanker

:是否是庄家,bool类型

cards

:开牌数组,参考下文的百家乐牌值计算,int数组

如:[[40,31],[3,44]],第一个元素是庄家的牌,第二个元素是闲家的牌,int数组

61001

百家乐

chiplist

:自己的押注信息,如果不是庄家代表自己的押注,如果是庄家代表其他人押注.依次对应庄、闲、和、庄对、闲对的押注,int数组

61002

allchips

:所有区域的押注信息,依次对应庄、闲、和、庄对、闲对的押注,int数组

61003

areawin

:自己的各区域输赢详情,依次对应庄、闲、和、庄对、闲对的押注,int数组

61004

score

:分数,1元=10000,bigint类型

prev

:当前金币,1元=10000,bigint类型

left

:结算后金币,1元=10000,bigint类型

抽水模式		--		抽水		--			
庄家的牌	庄点数	闲家的牌	闲点数	庄(1:1.95)	闲(1:2)	和(1:8)	庄对(1:11)	闲对(1:11)	是否庄家
	4点		6点 赢	--	20.000	--	--	--	否
赢分				--	20.000	--	--	--	--

62001
62002
62003
62004

百人牛牛

isbanker :是否是庄家, bool 类型
cards :5 个位置的开牌数组, [牛几, [牌值], 最大牌值(同牛比大小)], 参考下文的牛牛牌值计算 , int 数组
如: [[0, [71, 72, 42, 124, 81], 124], [9, [41, 63, 113, 83, 11], 113], [4, [22, 82, 101, 54, 94], 101], [3, [104, 132, 122, 12, 24], 132], [7, [114, 133, 103, 44, 34], 133]]
chiplist :自己的押注信息, 如果不是庄家代表自己的押注, 如果是庄家代表其他人押注. 依次对应天地玄黄 4 个区域的押注, int 数组
allchips :所有区域的押注信息, 依次对应天地玄黄 4 个区域的押注, int 数组
areawin :自己的各区域输赢详情, 依次对应天地玄黄 4 个区域的押注, int 数组
score :分数, 1 元=10000 , bigint 类型
prev :当前金币, 1 元=10000 , bigint 类型
left :结算后金币, 1 元=10000 , bigint 类型
result :长度固定为 4 的数组, 用来标记天地玄黄 4 个区域的输赢

抽水模式	区域抽水		抽水		3.5%
押注项	天	地	玄	黄	庄家
开牌					
开牌结果	无牛, 1倍, 输	无牛, 1倍, 输	无牛, 1倍, 输	无牛, 1倍, 输	牛四, 4倍
压注	--	--	25.000	--	是否庄家
赢分	--	--	-100.000	--	否

65001
65002
65003
65004

飞禽走兽

cliplist :己方押注详情, 依次对应飞禽、走兽、鲨鱼、燕子、鸽子、孔雀、老鹰、狮子、熊猫、猴子、兔子共 11 个区域的押注, int 数组
areawin :己方各区域输赢详情, 依次对应飞禽、走兽、鲨鱼、燕子、鸽子、孔雀、老鹰、狮子、熊猫、猴子、兔子共 11 个区域的押注, int 数组
score :输赢的钱, 1 元=10000, bigint 类型
prev :当前金币, 1 元=10000, bigint 类型
left :结算后金币, 1 元=10000, bigint 类型
Block :中奖位置, int 类型
有以下对应值:
1: 金鲨, 2-4: 燕子, 5-7: 鸽子, 8: 通杀, 9-11: 孔雀, 12-14: 老鹰, 15: 鲨鱼, 16-18: 狮子, 19-21: 熊猫, 22: 通赔, 23-25: 猴子, 26-28: 兔子。
注:除金鲨、鲨鱼、通杀、通赔之外, 小于 15 是飞禽, 大于 15 是走兽
NextBlock :连灯 int 数组, 值为 cliplist 下标索引(1 个或 3 个 4-11 号

动物)
ShayuRate :int, 暂未使用

抽水模式	押注抽水		抽水		3%		
开奖结果							
主奖奖项	兔子	连灯奖项 ^(注1)	--	--	--	--	--
主奖倍数	4	连灯倍数	--	--	--	--	--
押注明细							
特殊项目	鲨鱼	飞禽项目	飞禽	燕子	鸽子	孔雀	老鹰
		倍数	2	4	6	16	24
倍数 (银鲨/金鲨) ^(注2)	33/66	押注	--	10.000	--	--	--
		赢分	--	--	--	--	--
押注	--	走兽项目	走兽	兔子	猴子	熊猫	狮子
		倍数	2	4	6	16	24
赢分	--	押注	--	10.000	--	--	--
		赢分	--	40.000	--	--	--

isbanker :是否是庄家, bool 类型

cliplist :自己的各区域押注详情, 1 元=10000, 如果不是庄家代表自己的押注, 如果是庄家代表其他人押注。键值对 (区域名称(string):下注筹码(int)), 包含如下键: 路虎 (landrover), 捷豹 (jaguar), 宝马 (bmw), 奔驰 (benz), 玛莎拉蒂 (maserati), 保时捷 (porsche), 兰博基尼 (lamborghini), 法拉利 (ferrari)

allchips :各区域总押注详情, 1 元=10000。键值对 (区域名称(string):下注筹码(int)), 包含如下键: 路虎 (landrover), 捷豹 (jaguar), 宝马 (bmw), 奔驰 (benz), 玛莎拉蒂 (maserati), 保时捷 (porsche), 兰博基尼 (lamborghini), 法拉利 (ferrari)

64001 奔驰宝马 areawin:自己的各区域输赢详情, 1 元=10000。键值对 (区域名称(string):下注筹码(int)), 包含如下键: 路虎 (landrover), 捷豹 (jaguar), 宝马 (bmw), 奔驰 (benz), 玛莎拉蒂 (maserati), 保时捷 (porsche), 兰博基尼 (lamborghini), 法拉利 (ferrari)

64002

64003

64004

score :输赢的钱, 1 元=10000

prev :当前金币, 1 元=10000, bigint 类型

left :结算后金币, 1 元=10000, bigint 类型

option :随机的结果选项, string 类型

optionlist :附带的选项列表, 如果有连灯等效果时使用, string 数组

place :结果位置, 对应客户端从 12 点开始顺时间的中奖位置, int 类型

placeList :附带的结果位置, 如果连灯效果时使用, 扩展功能未启用, int 数组

抽水模式	押注抽水		抽水	3%					是否庄家	否
奖项	奔驰	押注项目	路虎	捷豹	宝马	奔驰	玛莎拉蒂	保时捷	兰博基尼	法拉利
		倍数	4	4	5	8	10	18	22	33
		押注 ^(注1)	--	--	--	2.000	--	--	--	--
		赢分	--	--	--	16.000	--	--	--	--

63001
63002
63003
63004

龙虎

isbanker :是否是庄家, bool 类型
cliplist :自己的各区域押注详情,1 元=10000。键值对 (区域名称(string):下注筹码(int)), 包含如下键: 压庄赢 (banker_win)、压庄输 (banker_lose)、和(draw)、龙(dragon)、虎(tiger)、龙黑(dragon_spade)、龙红(dragon_heart)、龙梅 (dragon_clubs)、龙方 (dragon_diamond)、虎黑 (tiger_spade)、虎红 (tiger_heart)、虎梅 (tiger_clubs)、虎方 (tiger_diamond)
allchips:各区域总押注详情,1 元=10000。键值对 (区域名称(string):下注筹码(int)), 包含如下键: 压庄赢 (banker_win)、压庄输 (banker_lose)、和(draw)、龙 (dragon)、虎 (tiger)、龙黑 (dragon_spade)、龙红 (dragon_heart)、龙梅 (dragon_clubs)、龙方 (dragon_diamond)、虎黑 (tiger_spade)、虎红 (tiger_heart)、虎梅 (tiger_clubs)、虎方 (tiger_diamond)
areawin:自己的各区域输赢详情,1 元=10000。键值对 (区域名称(string):下注筹码(int)), 包含如下键: 压庄赢 (banker_win)、压庄输 (banker_lose)、和(draw)、龙(dragon)、虎(tiger)、龙黑(dragon_spade)、龙红(dragon_heart)、龙梅 (dragon_clubs)、龙方 (dragon_diamond)、虎黑 (tiger_spade)、虎红 (tiger_heart)、虎梅 (tiger_clubs)、虎方 (tiger_diamond)
score :输赢的钱,1 元=10000, bigint 类型
prev :当前金币,1 元=10000, bigint 类型
left :结算后金币,1 元=10000, bigint 类型
dragoCard :龙区开牌, int 类型
tigerCard :虎区开牌, int 类型

抽水模式		--				抽水		--				是否限红		否	
开奖项目	龙区开牌	龙区点数	龙押注总额				虎区开牌	虎区点数	虎押注总额		是否庄家	否			
牌型		7, 红桃	55.000					J, 方块庄输赢	345.000						
押注项目	庄赢	庄输	和局	龙	虎	龙黑	龙红	龙梅	龙方	虎黑	虎红	虎梅	虎方		
赔率	1.96	1.96	20	2	2	3.92	3.92	3.92	3.92	3.92	3.92	3.92	3.92		
押注	--	--	--	--	200.000	--	--	--	--	--	--	--	--		
赢分	--	--	--	--	400.000	--	--	--	--	--	--	--	--		

81001
81002
81003
81004

炸金花

taxation: 抽税比例 (小数位, 例如 0.05=5%), double 类型
win_chair: 最后赢的椅子位, int 类型
win_value: 赢得钱, bigint 类型
chairs: 椅子信息。uid: 玩家 id(int); put: 玩家总押注(int); putList: 玩家每次押注详情(int 数组); cards: 玩家手牌(int 数组); chairno: 椅子号(int); giveup: 是否弃牌(bool); xiqian: 喜钱(bigint); see: 是否看牌(bool); opTimeOut: bool, 是否超时弃牌

抽水模式		赢分抽水			抽水			5%								
顺序	1			2			3			4			5			
用户UID	119802			464843			117353			118232			101737			
手牌																
牌型 ^(注1)	散牌, 10, 黑			金花, A, 梅赢			散牌, Q, 黑			散牌, Q, 红			散牌, 9, 方			
投注总计	1.000			5.000			1.000			3.000			1.000			
赢分	--			11.000			--			--			--			
回合	动作	投注	PK玩家	动作	投注	PK玩家	动作	投注	PK玩家	动作	投注	PK玩家	动作	投注	PK玩家	
1	锅底	1.000	--	锅底	1.000	--	锅底	1.000	--	锅底	1.000	--	锅底	1.000	--	
2	看牌 弃牌	--	--	看牌 跟注	2.000	--	看牌 弃牌	--	--	看牌 跟注	2.000	--	看牌 弃牌	--	--	
3	--	--	--	跟注	2.000	--	--	--	--	弃牌	--	--	--	--	--	

91001
91002
91003
91004

二八杠

taxation: 抽税比例（千分比，如 50=5%）,int 类型
banker: 庄家椅子号,int 类型
baseChip: 底分,int 类型
chairs:各椅子的结算信息。其中 uid:玩家 id(int);wingold:结算分数(bigint);farmerBet:抢庄倍数(int); gold: 玩家金额(bigint); cardsType: 牌型(string),详见【28 杠牌型说明】; grabBankerTimeOut: 抢庄超时(bool); selectFarmerBetTimeOut: 投注超时(bool); handcards: 手牌(int array); bankerBet: 抢庄倍数(int); yingfen: 赢分（未计算抽税的分数）(bigint); chairno: 椅子号(int)。
resultmsg: 交易单信息,备用。validput: 有效投注(bigint); award: 派彩(bigint); score: 结算金额(bigint); tuid: 进行金额结算的目标对象 ID(int); tchairno: 进行金额结算的目标椅子号(int); taxation: 抽税(bigint); allput: 投注量(bigint)

8476	1012	冰寒	--	1.000	1.000	0	0	1,756,166.239	-1.000	1,756,165.239	2018-10-17 15:17:27
d7aec41515397604460009	110031	ice	二八杠-平民场								2018-10-17 15:18:02
抽水模式		赢分抽水			抽水		5%				
用户UID	手牌	牌型	押倍	抢庄倍数	底分	赢分	庄家				
108918		九点	--	100	1.000	--	是				
108663		五点输	16.0	67	1.000	--	--				
102346		九点赢	33.0	35	1.000	33.000	--				
110031		六点输	1.0	--	1.000	--	--				



101001
101002
101003
101004

港式五张

chairs :参与的椅子信息
[
{
putchip :押注, bigint 类型
watch :旁观, 弃牌时也变为旁观, bool 类型
win :当前椅子对应的输赢分数, 正为赢, 负为输, bigint 类型
sendcard :手牌, 发的 2-5 张牌, int 数组
uid :玩家 id, int 类型
chairno :椅子号, int 类型
}, {...}, ...

```

    ]
    score :输赢的分数 , bigint 类型
    taxation :税收比例, 可配置, 只抽赢家, double
    botttom: 底注, bigint 类型
    rdata: round_data, 数组, 最多 4 阶段, 每阶段玩家操作及状态数据
    [[
        chairs: 数组, 玩家信息列表
        [{
            cardtype:玩家当前阶段手牌类型, 0x00~0x09, 对应牌型为:
                散牌, 对子, 两对, 三张, 顺子, 同花, 葫芦, 铁支, 同花顺, 皇家同花顺
            chiplist:bigint 数组, 当前阶段玩家下注列表;
            chip: bigint, 当前阶段玩家下注总和;
            chiptype:当前阶段玩家最后一次操作类型, 0-6 对应操作为:
                弃牌, 不加, 跟注, 加注, (空), (空), showhand(全下);
            maxcard:int 数组, 当前手牌, 按牌型从大到小排序;
            chairno:int, 椅子号;
            win: bigint , 当前椅子对应的输赢分数, 正为赢, 负为输;
            (只在最后阶段写入此数据; 若不存在, 表示提前离桌未能获取到输赢值)
        } , { ... }, ... ]
        pool:bigint , 当前阶段所有玩家下注总和;
    ], [ ... ], ... ]
```

抽水模式		赢分抽水		抽水		5% 底注		1.000	
发牌顺序		1		2		3			
玩家UID		105893		106646		110103			
投注总计		173.9966		268.8221		268.8221			
赢分		--		711.6408		--			
手牌									
回合	池底	组合	下注	组合	下注	组合	下注		
1	12	散牌, Q 跟注	4.0000	对子, A 加注	4.0000	散牌, A 跟注	4.0000		
2	162	散牌, Q 跟注	50.0000	对子, A 加注	50.0000	散牌, A 跟注	50.0000		
3	708.6408	对子, 10 showhand	118.9966	两对, A showhand	213.8221	散牌, A 跟注	213.8221		
4	--	对子, 10	--	葫芦, A 赢	--	对子, K	--		

```

    chairno: 记录的椅子号, int 类型
    chairs: 游戏记录的椅子数据 chairData 数组。
    [
```

111001
111002
111003
111004

十三水

```

    {
        uid:         玩家 uid
        cards:       玩家手牌整型数组
        chairno:     椅子号, int
```

topcards: 头道牌, 整型数组 (特殊牌型时, 此处为空, 使用手牌代替)

midcards: 中道牌, 整型数组 (特殊牌型时, 此处为空, 使用手牌代替)

backcards: 尾道牌, 整型数组 (特殊牌型时, 此处为空, 使用手牌代替)

toptype: 头道牌类型, int, 详见十三水 cardType(1-13)

midtype: 中道牌类型, int, 详见十三水 cardType(1-13)

backtype: 尾道牌类型, int, 详见十三水 cardType(1-13)

compresult: 输赢的总水数, int

basechip: 底分, 1 元=10000 分, bigint 类型

pretaxvalue: 玩家税前真实输赢, 存在玩家身上分不够赔的情况, 记录真实输赢分。1 元=10000 分, bigint 类型

bspecial: 是否特殊牌型, bool 类型, 0 否, 1 是

specialtype: 特殊牌型的类型,, 详见十三水 cardType(14-26)

topcomresult: 头道比较结果 (水数) int

midcomresult: 中道比较结果 (水数) int

endcomresult: 尾道比较结果 (水数) int

suppresscount: 打枪输赢多少水 (水数) int

}

]

抽水模式			赢分抽水: 5%		
用户UID	手牌	牌型	底注	输赢	盈利
106800		对子 对子 两对	1.000	输	--
108133		乌龙 A在后的顺子 同花	1.000	输	--
109818		乌龙 没有A的顺子 同花	1.000	输	--
110031		乌龙 对子 铁支	1.000	赢	12.000

uid: 玩家 uid, int 类型

cards: 玩家手牌, int 数组

gline: 线路, string 类型

nick: 昵称, string 类型

place: 房间、场地, string 类型

def: 牌型描述, string 类型

session: 牌局编号, string 类型

gtype: 游戏编号 kindid, int 类型

百家乐牌值计算:

百家乐牌值计算:	
1-13	黑桃 A/2/3/4/5/6/7/8/9/10/J/Q/K
14-26	红心 A/2/3/4/5/6/7/8/9/10/J/Q/K
27-39	梅花 A/2/3/4/5/6/7/8/9/10/J/Q/K
40-52	方块 A/2/3/4/5/6/7/8/9/10/J/Q/K

牛牛牌值计算:

牛牛牌值计算:	
个位 4-1	对应黑红梅方
除去个位	1-13 对应牌值 A-K
	14 对应黑桃 A, 131 对应方块 K, 92 对应梅花 9

斗地主牌值计算:

斗地主牌值计算:	
1-13	依次对应黑桃 3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A、2
14-26	依次对应红桃 3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A、2
27-39	依次对应草花 3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A、2
40-52	依次对应方块 3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A、2
53-54	依次对应小王、大王

德州扑克牌值计算:

德州扑克牌值计算:	
个位 4-1	对应黑红梅方
除去个位	2-13 对应牌值 2-K, 14 对应 A
	141 对应方块 A, 23 对应红桃 2, 94 对应黑桃 9

龙虎斗牌值计算:

龙虎斗牌值计算:	
个位 4-1	对应黑红梅方
千位	对应第几副牌
除去个位和千位	1-13 对应牌值 A-K
1014 对应第一副牌的黑桃 A, 3131 对应第 3 副牌的方块 K	

二八杠牌值计算:

二八杠牌值计算:	
0-9	0 代表白板, 1-9 分别对应一筒到九筒。如 1 代表一筒, 5 代表五筒

28 杠牌型说明:

type	tianwang	jiubao	babao	qibao	liubao	wubao	sibao	sanbao	erbao	yibao
牌型	天王	九宝	八宝	七宝	六宝	五宝	四宝	三宝	二宝	一宝
type	erbagang	jiudianban	jiudian	badianban	badian	qidianban	qidian	liudianban	liudian	wudianban
牌型	二八杠	九点半	九点	八点半	八点	七点半	七点	六点半	六点	五点半
type	wudian	sidianban	sidian	sandianban	sandian	erdianban	erdian	yidianban	yidian	bieshi
牌型	五点	四点半	四点	三点半	三点	二点半	二点	一点半	一点	鳖十

炸金花扑克牌值计算:

炸金花扑克牌值计算:	
个位 4-1	对应黑红梅方
除去个位	2-13 对应牌值 2-K, 14 对应 A
141 对应方块 A, 23 对应红桃 2, 94 对应黑桃 9	

港式五张牌值计算:

港式五张牌值计算:	
个位 4-1	对应黑红梅方
除去个位	8-13 对应牌值 8-K, 14 对应 A
141 对应方块 A, 83 对应红桃 8, 94 对应黑桃 9	

十三水牌值计算:

十三水牌值计算:	
个位 4-1	对应黑红梅方
除去个位	2-13 对应牌值 2-K, 14 对应 A
	141 对应方块 A, 23 对应红桃 2, 134 对应黑桃 K

十三水 cardtype

普通牌型		特殊牌型	
0	错误类型	14	三顺子
1	单牌类型	15	三同花
2	一对	16	六对半
3	两对	17	五对冲三
4	三张	18	四套冲三
5	没有 A 的顺子	19	凑一色
6	A 在前顺子	20	全小
7	A 在后的顺子	21	全大
8	同花	22	三炸弹
9	三条一对 葫芦	23	三同花顺
10	四带一张 铁支	24	十二皇族
11	没 A 同花顺	25	十三水
12	A 在前的同花顺	26	同花十三水
13	A 在后的同花顺		

捕鱼 ID 名称对应表

捕鱼 ID 名称对应表										
鱼 ID	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
鱼名	蜗牛鱼	小草鱼	黄草鱼	大眼鱼	紫草鱼	小丑鱼	刺鱼	蓝鱼	灯笼鱼	海龟
鱼 ID	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
鱼名	蝴蝶鱼	热带鱼	孔雀鱼	剑鱼	魔鬼鱼	银鲨鱼	金鲨鱼	蜻蜓鱼	金蟾神	金蟾
								金鲸鱼	金龙	双头企鹅
鱼 ID	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
鱼名	绿蟾	定屏炸弹	局部炸弹	超级炸弹	大三元 1	大三元 2	大三元 3	大四喜 1	大四喜 2	大四喜 3
	李逵									
鱼 ID	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
鱼名	鱼王 1	鱼王 2	鱼王 3	鱼王 4	鱼王 5	鱼王 6	鱼王 7	鱼王 8	鱼王 9	鱼王 10

注:ID41 为宝箱

九、查询记录详情 ui 展示页面

接口名称： 在线状态				
调用地址： apiurl /record/showdetailurl				
参数说明：				
Params	参数	名称	类型	必填 说明
	agent	代理 id	int	是 接口方提供
	timestamp	调用时间	int	是 UTC 时效性认证，3 分钟内为有效, 单位：秒
	logid	日志 id	int	是 由 loadrecords 返回记录中提供
	ctime	时间	int	是 单位秒, 由 loadrecords 返回记录中提供, 记录数据保证 3 个月, 3 个月前的数据会不定时清理
	sign	签名效验	string	是 Md5 校验字符串, MD5(agent+timestamp+appKey), appKey 由接口方提供
事例： apiurl /record/showdetailurl?agent=1004×tamp=1513304461¶ms=nrxMXKMCPy0o190IIW%2FksoQRQ6%2Fi3oXufYchS%2FL1WTg%3D&sign=84dcc03f66a1228befc6b3f109a6fcad params={"logid":4356,"ctime":15871232345}				

返回参数			json	{"code":0,"m":"","d":{"url":""}}
code		int		值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码及全局错误码
m		string		code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符
d		json		url:详情展示页面地址

十、查询在线状态

接口名称：在线状态

调用地址：

apiurl/agent/useronline

参数说明：

参数	名称	类型	必填	说明
agent	代理 id	int	是	接口方提供
timestamp	调用时间	int	是	UTC 时效性认证，3 分钟内为有效，单位：秒
←acc	用户账号	string	是	代理方的用户账号
sign	签名效验	string	是	Md5 校验字符串，MD5(agent+timestamp+appKey)，appKey 由接口方提供

事例：

apiurl/agent/useronline?agent=1004×tamp=1513304469¶ms=nrxMXKMCPy0o190IIW%2FksoQRQ6%2Fi3oXufYchS%2FL1WTg%3D&sign=84dcc03f66a1228befc6b3f109a6fcad
params={"acc":"Seveny"}

返回参数	json	{ "code":0,"m":"","d":{"status":true,"data":{"kindid":51001,"name":"free/李逵劈鱼"}}
code	int	值为 0 时表示成功，非 0 表示失败，详见错误码及全局错误码
m	string	code 非 0 时的提示信息，为 0 时是空字符 status:true/false，true 表示在线，false 表示不在线 data:当前所在房间，status 为 false 时值为 {}
d	json	{ kindid:游戏对应 ID，可以在 loadKinds 内做对应 name:游戏名称，服务器内部使用，仅做参考 }

十一、在线踢人

接口名称：在线踢人

调用地址：

apiurl/agent/kickout

参数说明：

参数	名称	类型	必填	说明
agent	代理 id	int	是	接口方提供
timestamp	调用时间	int	是	UTC 时效性认证, 3 分钟内为有效, 单位: 秒
acc	用户账号	string	是	代理方的用户账号
sign	签名效验	string	是	Md5 校验字符串, MD5 (agent+timestamp+appKey), appKey 由接口方提供

事例：

apiurl/agent/kickout?kickout?agent=1004×tamp=1513304860¶ms=nrxMXKMCPyOo190IIW%2FksoQRQ6%2Fi3oXufYchS%2FL1WTg%3D&sign=8677042fea69780e157cea052b820fd

返回参数	json	{"code":0,"m":"","d":{"status":false}}
code	int	值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码及全局错误码
m	string	code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符
d	json	status:true/false, true 踢出成功, false 表示踢出失败

错误码	
11	用户不在线

十二、代理统计

接口名称：代理统计				
调用地址：		apiurl/agent/totalagt		
参数说明：				
参数	名称	类型	必填	说明
agent	代理 id	int	是	接口方提供
timestamp	调用时间	int	是	接口方需要认证时效性, 3 分钟内为有效
Params	stime	int	是	必填项, 要查询的开始结束时间戳, 北京时间（东八区），单位秒
	etime	int	是	
	pagenum	int	否	非必填, 如果未给其中一项将查询所有记录, 最大 1000 条, page 起始从 1 开始，默认值 1
	page	int	否	
	esc	升序降序	string	否
sign	签名效验	string	是	Md5 校验字符串, MD5 (agent+timestamp+appKey), appKey 由接口方提供
事例：	apiurl/agent/totalagt?agent=1010×tamp=1513304614¶ms=RZj%2FIYpMTaOu0qpEgTqns77r5DRpvAza3GrSZVSx3DT9BtZEGmHd%2B6265496jDyy6WaMicOL%2BddVYX19mV0J4LZ%2FfqrkZwbVfL9UXXRWjHbYZShzUeEjl3dTl77FdiQoLb3VlDMECTZ6TJ6Ey21kTA%3D%3D&sign=9b613936c5267b74a236a08bc4dee145			
	params={"agent":"1013","stime":"1514736000","etime":"1517414400"}			

返回参数		
	json	<code>{"code":0,"m":"","d":[{"aname":"","agent":"","total":}]}</code>
code	int	值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码
m	string	code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符
d	json	json 数组对象, 有几个下线代理一般就会有几条统计数据 aname:代理称呼 agent:代理 ID total:营收统计

错误码	
20	未找到时间参数

十三、用户统计

接口名称： 用户统计	
调用地址：	apiurl/agent/totalusr
参数说明：	
参数	名称 类型 必填 说明
agent	代理 id int 是 接口方提供
timestamp	调用时间 int 是 接口方需要认证时效性,3 分钟内为有效
Params	stime 开始时间 int 是 必填项,要查询的开始结束时间戳,单位秒,由于日志记录量太大,数据库日志分月记录,所以不支持跨月查询
	etime 结束时间 int 是
	esc 升序降序 string 否 uid 升降序,不传或者传"DESC"降序返回,否则升序返回
	sign 签名效验 string 是 Md5 校验字符串,Md5(agent+timestamp+appKey),appKey 由接口方提供
事例：	apiurl/agent/totalusr?agent=1010×tamp=1513304614¶ms=RZj%2FIYpMTaOu0qpEgTqns77r5DRpvAza3GrSZVSx3DT9BtZEGmHd%2B6265496jDyy6WaMicOL%2BddVYX19mV0J4LZ%2FfqrkZwbVfL9UXXRWjHbYZShzUeEj13dT77FdiQoLb3V1DMECTZ6TJ6Ey21kTA%3D%3D&sign=9b613936c5267b74a236a08bc4dee145 params={"agent":"1010","operater":"1013","stime":"1514736000","etime":"1517414400"}

返回参数		json	<pre>{"code":0,"m":"","d":[{"agent":"1007","uid":150011,"acc":"Test","details":[{"gtype":"31001","tax":5000,"total":-105000},{gtype:"51001","tax":35700,"total":-750000}],total":-855000},{agent:"1007","uid":150009,"details":[{"gtype":"31001","tax":50000,"total":750000},{gtype:"51001","tax":61800,"total":-630000},{gtype:"61001","tax":50000,"total":1500000}],total":1620000}}}</pre>
code	int		值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码
m	str		code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符
d	json		<p>json 数组对象, 有几个用户一般就会有几条统计数据</p> <p>agent :代理 ID</p> <p>uid :用户 id</p> <p>acc :用户账号</p> <p>total :总的 uid 对应的营收统计, 1 元=10000</p> <p>tax :总抽税, 1 元=10000</p> <p>allput :总投注额, 1 元=10000</p> <p>validput:总有效投注, 1 元=10000</p> <p>award :总派彩, 1 元=10000</p> <p>details:每个游戏对应的统计数据数组, 玩过才有对应游戏的统计</p> <pre>[{ gtype:游戏类型, 通过 loadkind 接口对应 total:本游戏的营收统计, 1 元=10000 tax :税收统计, 如果有, 某些游戏可能是没有收税收, 比如现在的百牛, 完全依靠水池控制来营利, 1 元=10000 allput:投注额, 1 元=10000 validput:有效投注, 1 元=10000 award :派彩, 1 元=10000 }]</pre>

错误码		
20	未找到时间参数	
21	无权操作	非下线代理

十四、无缝钱包-获取用户余额（注意，该接口由接入方提供）

接口名称： 获取余额				
调用地址： 由接入方提供				
参数说明：				
参数	名称	类型	必填	说明
timestamp	调用时间	int	是	接口方需要认证时效性, 3 分钟内为有效
Params {	acc	string	是	代理方的用户账号
	sign	string	是	Md5 校验字符串, MD5(timestamp+appKey), appKey 由接口方提供
事例：	<pre>getbalance?params=6ZesIt0bn50AQIVPWJlU%2fQ%3d%3d&timestamp=152220941&sign=bb877cf4a67bad8dd4a3f6773d88a347 params={"acc":"t0324"}</pre>			

返回参数	json	{ "code":0, "m": "", "d": { "gold":100000 } } 必须满足样例格式		
code	int	值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码及全局错误码		
m	string	code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符		
d	json	gold 金币余额		

十五、无缝钱包-用户加扣款（注意，该接口由接入方提供）

接口名称：加扣款				
调用地址：由接入方提供				
参数说明：				
Params	参数	名称	类型	必填 说明
	timestamp	调用时间	int	是 接口方需要认证时效性, 3 分钟内为有效
	order_id	流水号	string	是 唯一 ID 的交易流水号，字符串（不超过 64 字节）
	session_id	关联交易号	string	是 关联交易流水号（当局游戏唯一 ID）
	acc	用户账号	string	是 代理方的用户账号
	gold	金额	float	是 操作金额，正数加款，负数扣款
	why	操作原因	string	是 操作原因
sign				
		签名效验	string	是 Md5 校验字符串, MD5(timestamp+appKey), appKey 由接口方提供
事例：		<div>chgmoney?sign=cfbbf1ab3cd845dd9147668737d044b3&timestamp=1522215379&params=GzYLnvpnaPqcJg6ShCAnUB1%2bSkX8E%2bTohPzLsRJHp3447TJB8SHB5NshTaQ6dHeB10HnC2dqAN4GtJdIzHJicrTEq1QVxaG4PnkACt%2fXNNj6QGoWn39%2bXRbptH8es2ngXLop4N7YV3KV0%2fjRo3c28Q%3d%3d</div> <div>params={"order_id": "1522215379-8f11af740cf84c5929d35abb07510002", "gold": -1000, "why": "test", "acc": "t0324"}</div>		

返回参数		json	<pre>{ "code":0, "m": "", "d": { "gold":99000, "prev_gold":100000 } }</pre> <p>必须满足样例格式</p>	
code	int		值为 0 时表示成功, 非 0 表示失败, 详见错误码及全局错误码	
m	string		code 非 0 时的提示信息, 为 0 时是空字符	
d	json		gold	本次操作后余额
			prev_gold	本次操作前余额

十六、全局错误码

全局错误码

1	参数缺失	缺少必要参数, 如 agent, timestamp
2	未找到代理	
3	缺少 params 主参数!	aes 加密后的参数
4	签名错误	
5	时间无效	
6	时间超时	
7	账号无效	需要账号的地方未传入账号参数
8	无操作权限!	白名单限制
9	账号被封或上级被封	
10	用户不存在	
100	服务器错误	某些服务未开或是平台相应功能支持不够需要完善

十七、附表:游戏类型,类别

kindtype	name	gameid	gamename
0	全部	0	全部
1	上分	1	上分
2	下分	2	下分
3	注册赠送	3	注册赠送
11001	德扑游戏场 1	11	德州扑克
11002	德扑游戏场 2	11	德州扑克
11003	德扑游戏场 3	11	德州扑克
11004	德扑游戏场 4	11	德州扑克
11005	德扑游戏场 5	11	德州扑克
11006	德扑游戏场 6	11	德州扑克
31001	牛牛体验场-随机庄	31	牛牛-随机庄
31002	牛牛新手场-随机庄	31	牛牛-随机庄
31003	牛牛精英场-随机庄	31	牛牛-随机庄
31004	牛牛大师场-随机庄	31	牛牛-随机庄
32001	牛牛体验场-看牌抢庄	32	牛牛-看牌抢庄
32002	牛牛新手场-看牌抢庄	32	牛牛-看牌抢庄
32003	牛牛精英场-看牌抢庄	32	牛牛-看牌抢庄
32004	牛牛大师场-看牌抢庄	32	牛牛-看牌抢庄
33001	牛牛体验场-通比	33	牛牛-通比
33002	牛牛新手场-通比	33	牛牛-通比
33003	牛牛精英场-通比	33	牛牛-通比
33004	牛牛大师场-通比	33	牛牛-通比
34001	抢庄牛牛-体验	34	抢庄牛牛
34002	抢庄牛牛-新手	34	抢庄牛牛
34003	抢庄牛牛-精英	34	抢庄牛牛
34004	抢庄牛牛-大师	34	抢庄牛牛
41001	斗地主平民场	41	斗地主
41002	斗地主富农场	41	斗地主
41003	斗地主财主场	41	斗地主
41004	斗地主贵族场	41	斗地主
51001	张飞劈鱼百炮场	51	张飞捕鱼
51002	张飞劈鱼千炮场	51	张飞捕鱼
51003	张飞劈鱼万炮场	51	张飞捕鱼
52001	金蟾 0.1 元场	52	金蟾捕鱼
52002	金蟾 1 元场	52	金蟾捕鱼
52003	金蟾 10 元场	52	金蟾捕鱼
52004	金蟾测试场	52	金蟾捕鱼
61001	30 秒-体验场	61	欢乐 30 秒
61002	30 秒-初级场	61	欢乐 30 秒

61003	30 秒-中级场	61	欢乐 30 秒
61004	30 秒-高级场	61	欢乐 30 秒
62001	百牛-体验场	62	百牛
62002	百牛-初级场	62	百牛
62003	百牛-中级场	62	百牛
62004	百牛-高级场	62	百牛
63001	龙虎-体验场	63	龙虎
63002	龙虎-初级场	63	龙虎
63003	龙虎-中级场	63	龙虎
63004	龙虎-高级场	63	龙虎
64001	奔驰宝马-体验场	64	奔驰宝马
64002	奔驰宝马-新手场	64	奔驰宝马
64003	奔驰宝马-精英场	64	奔驰宝马
64004	奔驰宝马-大师场	64	奔驰宝马
65001	飞禽走兽-平民	65	飞禽走兽
65002	飞禽走兽-小资	65	飞禽走兽
65003	飞禽走兽-老板	65	飞禽走兽
65004	飞禽走兽-贵族	65	飞禽走兽
81001	炸金花-体验	81	炸金花
81002	炸金花-新手	81	炸金花
81003	炸金花-精英	81	炸金花
81004	炸金花-大师	81	炸金花
91001	二八杠-体验	91	二八杠
91002	二八杠-新手	91	二八杠
91003	二八杠-精英	91	二八杠
91004	二八杠-大师	91	二八杠
101001	港式五张-体验	101	港式五张
101002	港式五张-新手	101	港式五张
101003	港式五张-精英	101	港式五张
101004	港式五张-大师	101	港式五张
111001	十三水-体验	111	十三水
111002	十三水-新手	111	十三水
111003	十三水-精英	111	十三水

*注:

如此表可能更新不及时,请以[加载游戏类型](#)接口返回数据为准